

**О. І. Іловайська**, канд. техн. наук, професор,  
**С. О. Кислий**, канд. техн. наук, доцент  
кафедри інформаційних систем і технологій  
Кримського економічного інституту КНЕУ

## **ДІЛОВІ ІГРИ — СТИМУЛЯТОР НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ**

При навчанні основним фактором є активність самого студента, його прагнення до одержання знань. Тут потрібна надійна мотивація навчання. Не менш важливим є можливість застосування на практиці отриманих знань, що дозволяє студентові самоутвердитися, побачити реальний результат своєї роботи. Це стимулює його до самовдосконалення. Крім виробничої практики таким засобом прийняти участь у реальних життєвих ситуаціях і навчитися застосовувати свої знання на практиці дозволяють також ділові ігри.

Ділові ігри є різновидом активних методів навчання, мають високу ефективність у навчальному процесі і застосовуються у провідних навчальних закладах усього світу. Наприклад, у західних бізнес-школах одним з основних методів навчання є кейс-метод (case study) — ситуаційне навчання. Кейс-метод являє собою опис ділової ситуації, що реально виникала або виникає в процесі діяльності відповідальних менеджерів.

Ділова гра в широко розповсюджені, звичайному розумінні — це метод імітації прийняття управлінських рішень у різних виробничих ситуаціях шляхом гри за заданими правилами групи людей або людини з ЕОМ у діалоговому режимі. Комп'ютеризація ділових ігор (КДІ) дає можливість істотно скоротити навчальний час, збільшити число імітацій циклів керування і безпосередньо «відчути» динаміку процесу взаємодії основних суб'єктів ринку. КДІ можна розділити на два типи: колективні й індивідуальні. У колективних КДІ беруть участь кілька гравців або груп, що виконують ролі осіб, що приймає рішення (ОПР).

Відомі такі ігри: «Менеджер», «Попит», «Конкуренція», «Ринок цінних паперів», «Аукціон», «Інвестор», «Ринкова рівновага», «Підприємець».

На кафедрі інформатики також є досвід використання симуляторів реальних життєвих процесів і ситуацій за допомогою комп'ютерних ігор (КІ), таких як «Дельта», Монополія, Комерсант і ін.

Никсдорф «ДЕЛЬТА» — це інтерактивна комп'ютерна ділова гра, для використання якої необхідні знання основ маркетингу, планування, керування виробництвом, фінансового аналізу й ін-

ших економічних дисциплін. Система Дельта рекомендована Міністерством Освіти РФ до використання у вищих навчальних закладах при підготовці фахівців в області економіки. Студенти нашого інституту щорічно беруть участь у міжнародній науковій конференції «Сучасні інформаційні технології в навчанні», що проходять у м. Судак. У 2003 р. наша команду зайняла третє місце в КІ Дельта, після двох московських вузів.

Широко застосовуються також такі види АМО як проблемні лекції, проблемно-активні практичні заняття, самостійне курсове і дипломне проектування, виробничу практику на робочому місці, олімпіади, наукові конференції і т. п., аналіз конкретних ситуацій.

Як показав досвід, результатом застосування КІ в навчальному процесі задоволені і викладачі і студенти. Студенти:

- по-перше, одержують задоволення від таких «не нудних» занять;
- по-друге, намагаються застосувати на практиці наявні в них знання і практичні навички; з'являється дух змагання;
- по-третє, під час гри засвоюються нові (або недоучені) знання, висвітлюються прогалини в окремих розділах знань і стимулює їх до самовдосконалення;
- по-четверте, студенти закріплюють отримані на інших заняттях знання і реально бачать результат своїх праць.

**С. В. Калабухова**, канд. екон. наук, доцент  
кафедри обліку в кредитних і бюджетних  
установах та економічного аналізу

## **РОЗВИТОК АНАЛІТИЧНОГО МИСЛЕННЯ СТУДЕНТІВ ТА ПРАКТИЧНИХ НАВИЧОК ПРИЙНЯТТЯ УПРАВЛІНСЬКИХ РІШЕНЬ У ХОДІ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ**

Розвиток навчального процесу в значній мірі повторює еволюцію наукових знань у суспільстві. При цьому існує два фактори, які слід віднести до найвпливовіших, що спричиняють формування вітчизняної палітри економічних наук. А саме, це встановлення зв'язків зі світовими процесами досліджень, а також ускладнення соціального, політичного і психологічного становища сучасного суспільства. Слід додати, що ці фактори є порівняно нейтральними по відношенню до природознавчих і технічних наук, але досить сильно впливають на соціально-економічні знання.